

Dreamcast™



Dreamcast

poola 2

MULTIPLAYER ONLINE

TABLE DES MATIÈRES

1 - INTRODUCTION	28
• Arcade	
• Duel	
• En réseau	
2 - MANETTES	29
• Contrôles	
• Manettes Dreamcast	
• Visual Memory (VM)	
• Périphériques	
3 - PRISE EN MAIN	31
• Installation	
• Menu principal	
• Description de l'écran de jeu	
4 - JOUER HORS CONNEXION	33
• Mode Arcade	
• Duel	
• Panthéon	
• Options	
• Enregistrer et charger des données	
5 - JOUER EN LIGNE	41
• Menus en ligne	
• Modes de jeu en ligne	

INTRODUCTION

POD est un virus extra-terrestre qui provoque des mutations génétiques. Sa propagation commence au sein de la colonie minière de Damethra, où il prend peu à peu le contrôle de toutes les formes de vie. Alors que la situation devient totalement anarchique, des véhicules mutants commencent à vagabonder aux alentours des installations, permettant ainsi au virus de se répandre.

ARCADE

Découvrez les plaisirs d'une course Arcade en sélectionnant votre mode de jeu, votre véhicule et votre circuit !

Options de courses disponibles : Course Normale, Course à Suspense et Course Contre La Montre.

DUEL

Défiiez votre meilleur ami dans une course sans pitié ! Choisissez un véhicule, un circuit et jouez ensemble sur un même écran splitté horizontalement en deux parties.

Options de courses disponibles : Course Normale et Course à Suspense.

Pour pouvoir jouer en Mode Duel, vous devez disposer de **deux manettes**.

EN RESEAU

Comme son nom l'indique, POD 2 multiplayer online permet de réunir plusieurs joueurs dans une compétition en ligne impitoyable. Désormais, avec POD 2 multiplayer online, vous pouvez vous mesurer à de **vrais concurrents** sur Internet et réaliser les **meilleures performances et statistiques mondiales** ! Devenez le meilleur pilote online en remportant les meilleures places du classement mondial "POD 2 multiplayer online" et inscrivez vos meilleurs temps au **Panthéon**.

MANETTES

CONTRÔLES

POD 2 multiplayer online peut être joué à **deux en mode DUEL**. Avant d'allumer votre console Dreamcast™, branchez les manettes ou tout autre périphérique aux ports de votre console. Pour jouer en mode DUEL, vous devez obligatoirement disposer de **deux manettes**.



Pour revenir à l'écran principal à tout moment durant le jeu, appuyez simultanément sur A, B, X, Y et Start. La console Dreamcast™ sera automatiquement réinitialisée et l'écran principal s'affichera.

MANETTES DREAMCAST



Ne manipulez jamais le stick analogique ni les gâchettes droite ou gauche lorsque vous mettez la console sous tension. Cela pourrait perturber l'initialisation de la manette et conduire à des dysfonctionnements.

VISUAL MEMORY (VM)



Pendant l'enregistrement d'une partie, n'éteignez jamais la console Dreamcast™, ne retirez pas la carte mémoire, ne débranchez pas la manette.

PÉRIPHÉRIQUES

• Volant



Si vous utilisez le volant, ne manipulez ni le volant ni les leviers droit ou gauche lorsque vous mettez la console Dreamcast™ sous tension. Cela pourrait perturber l'initialisation du volant et conduire à des dysfonctionnements. Si vous touchez accidentellement la poignée ou les leviers pendant la mise sous tension, éteignez immédiatement la console Dreamcast™, puis rallumez-la en prenant garde de ne pas toucher le volant.

• Vibration Pack



Une fois inséré dans le port 1 de la manette Dreamcast™, le Vibration Pack n'est pas verrouillé. Dès lors, il se peut qu'il se décroche et tombe durant le jeu ou bien qu'il perturbe la jouabilité.

• Clavier



Vous pouvez connecter un clavier sur votre console Dreamcast™, qui vous sera utile pour les Chats en Réseau.

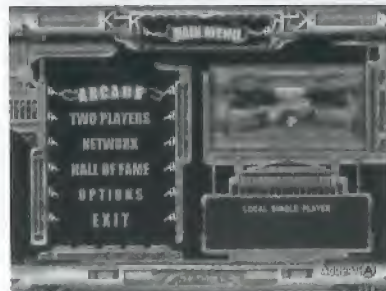
PRISE EN MAIN

INSTALLATION

- Installez votre console Dreamcast™ en suivant les instructions du manuel. Assurez-vous que la console est éteinte avant d'y insérer ou d'en retirer un disque.
- Insérez le **Disque POD 2 multiplayer online** et fermez le couvercle du compartiment.
- Connectez les manettes et mettez la console Dreamcast™ sous tension.
- Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour commencer une partie.

MENU PRINCIPAL

Dans le Menu Principal, vous pouvez choisir entre les modes suivants : **Arcade**, **Duel**, **Jeu en réseau** et **Panthéon**.



Haut/bas : mettre une option en surbrillance

A : valider votre sélection

Start : valider votre sélection / Pause

• Arcade

Découvrez les plaisirs du mode Arcade en choisissant parmi tous les véhicules et les circuits qui s'affichent.

• Duel

Avec votre adversaire, choisissez vos véhicules respectifs et un circuit. Affrontez-vous sur un écran splitté horizontalement.

• Réseau

Quand vous serez devenu un pilote accompli et que vous aurez usé vos pneumatiques sur les 6 circuits proposés, vous pourrez affronter d'autres joueurs dans une course en ligne impitoyable. Mesurez-vous à des joueurs des 5 continents et inscrivez votre nom au Panthéon des meilleurs pilotes du monde !

• Panthéon

Consultez les meilleurs temps (sur un tour ou sur la course complète) pour chaque circuit.

• Options

Personnalisez la configuration Son et Manettes.

DESCRIPTION DE L'ECRAN DE JEU



Temps au tour : cadran en haut à gauche de l'écran, (1)

Meilleur tour : sous le Temps au tour (2)

Tour en cours : en haut à droite (3)

Position : sous le cadran "Tour en cours" (4)

Carte : en bas à gauche (5)

Compteur de vitesse : en bas à droite

Compte-tours : au milieu du Compteur de vitesse (11)

Bouclier (barre d'état) : en bas à droite (6)

Turbo (barre d'état) : en bas à droite, sous la barre d'état du bouclier (7)

Extra-turbo : (8)

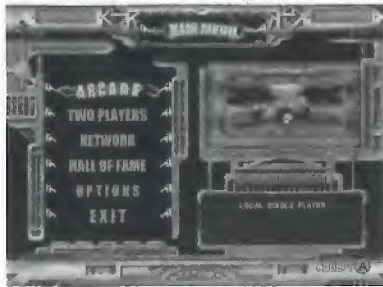
Gluonde : (9)

Mines : (10)

JOUER HORS CONNEXION

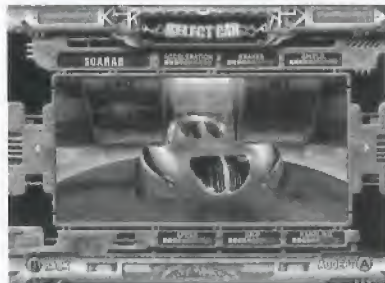
MODE ARCADE

Pour choisir le Mode Arcade, mettez en surbrillance l'option "Arcade" dans le Menu Principal et appuyez sur "A".



- Choix d'un véhicule

En déplaçant le D-Pad vers la droite ou la gauche, choisissez un des véhicules qui s'affichent ; déplacez-vous ensuite vers le haut ou le bas pour choisir sa couleur et ses options.



Au-dessus et en dessous de l'image s'affichent les caractéristiques techniques du véhicule : vitesse, accélération, maniabilité, turbo, bouclier et freinage.

- Choix d'un circuit

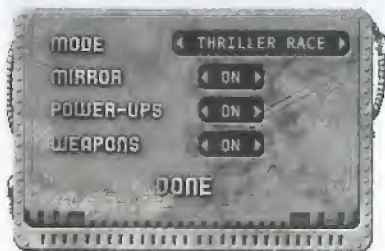
Déplacez le D-Pad vers la gauche ou la droite pour choisir un des circuits qui s'affichent à l'écran.



Pour chaque circuit, vous verrez une présentation animée. Appuyer sur "A" pour valider votre choix.

- Course

Une fois le circuit choisi, vous décidez du mode de jeu et des options du circuit.



- Modes de jeu

Course Normale

Affrontez 3 adversaires pendant 5 tours. Vous devez terminer la course sans endommager votre véhicule. Quand la barre d'état du bouclier est au minimum cela signifie que votre voiture est entièrement détruite et vous n'avez plus qu'à abandonner.

Utilisez les bonus que vous trouverez sur la route contre vos adversaires : le bouclier, le turbo, l'extra-turbo, la "gluonde" et les

mines. Il existe deux types de bonus :

- les bonus automatiques :
 - Le **bouclier**, pour protéger votre véhicule
 - Le **turbo**, pour obtenir une meilleure accélération

A chaque fois que vous "ramassez" un bonus automatique, le niveau de la barre d'état correspondante augmente en conséquence.

- les bonus manuels :
 - **Extra-turbo** : pour distancer vos adversaires en donnant une accélération fulgurante à votre bolide
 - La "**gluonde**" pour faire ralentir les véhicules qui vous devancent
 - Les **mines** pour faire ralentir vos poursuivants et endommager leur véhicule

Quand vous "ramassez" un de ces bonus, il apparaît à l'écran. Vous ne pouvez cependant pas en avoir plus de trois à votre disposition simultanément. Utilisez le bouton "Y" pour choisir un bonus et "B" pour l'utiliser.

Fantôme

Quand le Mode "**Fantôme**" est activé, vous courez contre la montre, mais également contre l'image d'une autre voiture. Ce "fantôme" représente soit votre meilleur temps, soit celui d'un autre joueur précédemment enregistré. Ce mode est appelé "fantôme" parce que vous ne pouvez pas percuter l'autre véhicule, qui n'est qu'une image. Le Mode Fantôme vous permet d'étudier le style de conduite d'un autre pilote.

La première fois que vous jouez, aucun fantôme n'apparaît. La seconde fois vous verrez apparaître le fantôme de votre propre véhicule reproduisant votre course précédente. Au fur et à mesure de vos tentatives, le jeu enregistrera automatiquement votre meilleur temps et générera un "fantôme".

Course à Suspense

Tout le monde dispose au départ d'une barre de bouclier à son maximum. La barre du pilote qui est en dernière position se réduit progressivement, sauf s'il parvient à dépasser un des concurrents. Si la barre se vide entièrement, il est éliminé.

- Options circuit

Miroir – vous courez sur le circuit sélectionné, mais à l'envers

Bonus – vous pouvez jouer avec ou sans les bonus (bouclier, turbo et extra-turbo)

Armes ("gluonde" et mines) : vous pouvez les activer ou les désactiver

Pendant la course vous pouvez passer en Menu Pause en appuyant sur START. Le menu qui s'affiche vous propose de : Continuer, Recommencer ou Abandonner la course. Vous pouvez également voir le ralenti.



- Voir le ralenti

Quand vous avez franchi la ligne, votre score et le temps du tour s'affichent.



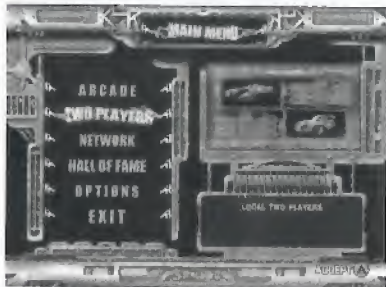
Vous pouvez ensuite accéder au menu principal en appuyant sur "A", revoir votre course en appuyant sur "B" ou recommencer la course en appuyant sur "X". Pendant que vous regardez la course, vous pouvez centrer l'image sur une autre voiture en déplaçant le D-Pad vers le haut ou vers le bas. Pour passer en pause, appuyez sur START.



De là, vous pouvez relancer la séquence vidéo, recommencer une course ou revenir au menu principal.

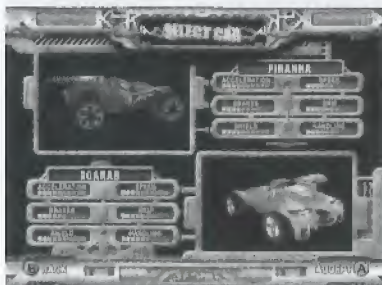
DUEL

Pour choisir ce mode mettez en surbrillance l'option "Duel" dans le menu principal et appuyez sur "A".



- Choix d'un véhicule

Chaque joueur choisit un véhicule en naviguant à l'aide du D-Pad dans la liste des voitures disponibles.



A droite et à gauche de l'image s'affichent les caractéristiques techniques du véhicule : vitesse, accélération, maniabilité, turbo, bouclier et freinage.

- Choix d'un circuit

A l'aide du D-Pad, parcourez la liste des circuits affichés à l'écran vers la gauche ou la droite.

Pour chaque circuit, vous verrez une animation présentant ses caractéristiques. Appuyez sur "A" pour valider votre choix.



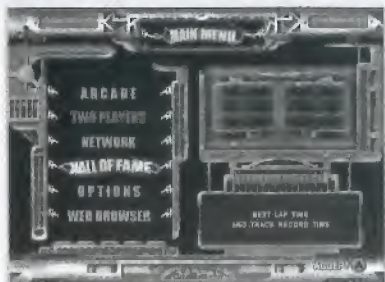
- Course

Vous avez le choix entre le Mode Course Normale et le Mode Course à Suspense. Vous affrontez votre adversaire sur un écran unique splitté en deux horizontalement.



PANTHEON

Mettez l'option "**Panthéon**" en surbrillance dans le menu principal et appuyez sur "A".

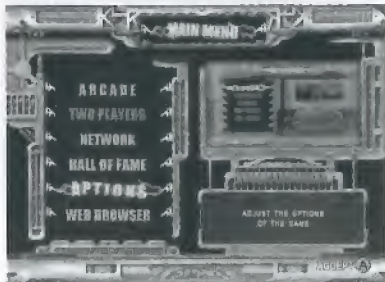


Vous voyez s'afficher vos plus belles performances sur chaque circuit : meilleur temps au tour et meilleur temps global.



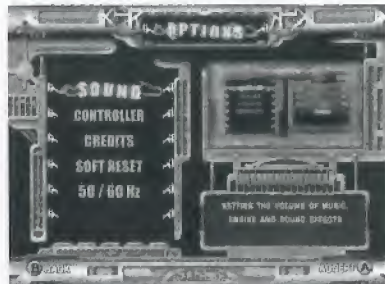
OPTIONS

Mettez le choix "**Options**" en surbrillance dans le menu principal et appuyez sur "A".

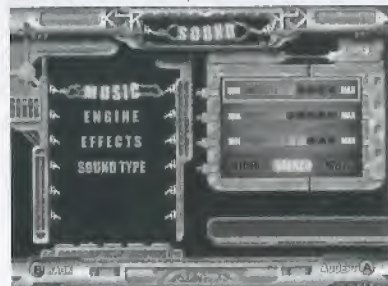


Depuis ce menu vous pouvez afficher les crédits, réinitialiser la console ou paramétrer une des trois options décrites ci-dessous.

- Son



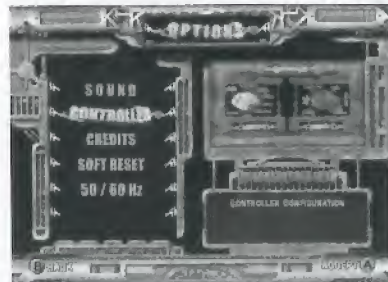
Mettez l'option "**Son**" en surbrillance dans le menu principal et appuyez sur "A". A l'aide du D-Pad, parcourez la liste des réglages sonores vers le haut ou le bas, puis déplacez le curseur à l'aide du D-Pad. Appuyez sur "A" pour valider votre sélection ou "B" pour annuler les modifications et sortir du menu Son.



- Manettes

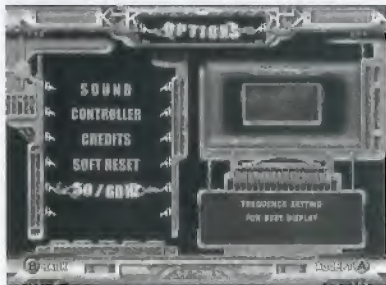
Mettez l'option "**Manettes**" en surbrillance dans le menu principal et appuyez sur "A". Dans le menu Options/Manettes, vous avez le choix entre 5 configurations-types pour le Pad, et 2 pour le volant. Si vous avez connecté deux manettes, vous pouvez les configurer dans le même Menu. A l'aide du D-Pad, parcourez la liste des configu-

rations disponibles vers la gauche ou la droite. Appuyez sur "A" pour valider votre sélection.



**- Fréquence de rafraîchissement de l'écran:
50 ou 60 Hertz**

Choisissez "50/60 Hertz" dans le menu Options et appuyez sur "A".

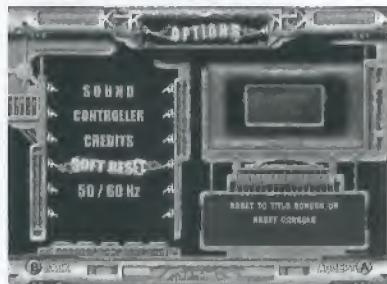


Choisissez la fréquence qui donne les meilleurs résultats sur votre écran.



- Réinitialisation

Choisissez "REINITIALISATION" dans le menu Options et appuyez sur "A".



Vous aurez alors deux possibilités : réinitialiser complètement ou retourner au menu principal .



**ENREGISTRER ET CHARGER
DES DONNEES**

- Enregistrer un "fantôme"

En Mode Contre la montre, une boîte de dialogue vous propose d'enregistrer un fantôme (si vous avez réalisé un temps suffisamment bon).

Si vous souhaitez l'enregistrer, vous passez à l'écran d'enregistrement du nom. Tapez et validez le nom que vous avez choisi pour votre fantôme, et choisissez votre VM (Visual Memory) dans l'écran qui s'affiche.

- Charger un fantôme

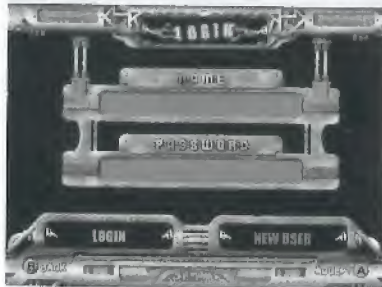
Si vous avez activé l'option Fantôme, une boîte de dialogue vous proposera de charger un fantôme après avoir choisi votre circuit et juste avant de charger la partie. Ce, bien sûr, à condition qu'il y en ait un en mémoire pour le circuit que vous avez choisi ! Si vous décidez de le charger, choisissez la VM, puis le fantôme que vous souhaitez charger.

JOUER EN LIGNE

MENUS EN LIGNE

- Connexion

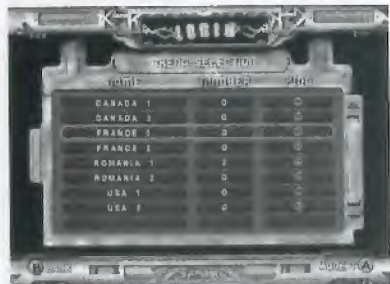
Si vous choisissez l'option "Réseau" depuis le Menu principal, l'écran de connexion s'affiche. Vous pouvez alors créer un compte de jeu en réseau ou vous connecter sur un des serveurs Gameloft si vous avez déjà un compte.



Pour vous connecter

Si vous avez déjà un compte, tapez le nom et le mot de passe que vous aviez choisi à la création du compte et cliquez sur le bouton "Connexion". Attendez quelques instants que la connexion s'établisse ; ensuite vous verrez s'afficher la liste des

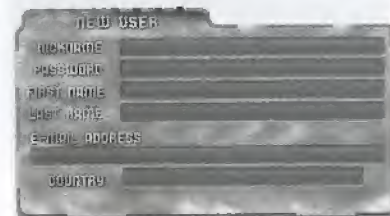
arènes ainsi que leur ping (vitesse de transfert de données) ; choisissez celle qui vous convient le mieux.



Une arène est une salle de jeu virtuelle : les joueurs s'y retrouvent et cherchent des partenaires pour une partie en réseau.

Pour créer un compte

Cliquez sur le bouton "NOUVEL UTILISATEUR" ; le menu correspondant s'affiche, et il ne vous reste qu'à donner les infor-

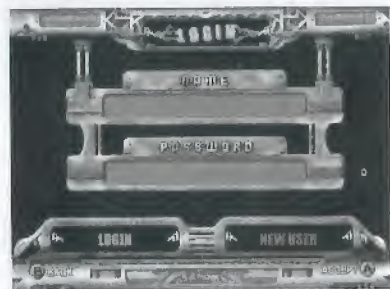


mations qui vous sont demandées pour créer votre compte.

Ensuite s'affiche l'écran Arène ; choisissez celle que vous préférez.

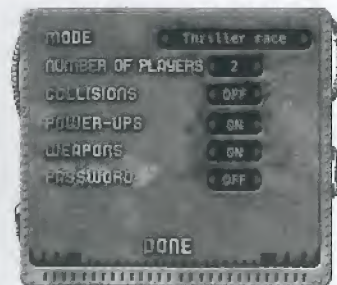
- Salle de jeu

Une fois que vous avez choisi votre arène, vous arrivez dans la salle de jeu où vous pouvez choisir parmi les six options décrites plus loin.



- Héberger une partie

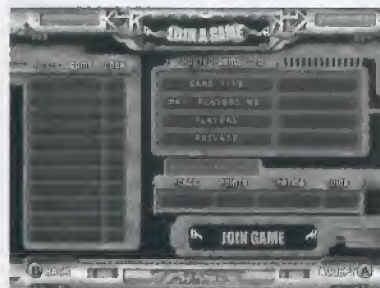
En mode réseau, vous devez d'abord créer une partie avant que vos partenaires puissent vous rejoindre. C'est ce qu'on appelle une "Session". La session porte le nom du joueur qui l'a créée. Pour créer une session, cliquez sur "Hôte" et le menu de création de sessions s'affichera.



Après avoir paramétré votre session, cliquez sur "Prêt" ; la session est créée et vous passez dans la Salle d'attente.

- Rejoindre une partie

Dans l'écran "Rejoindre une partie" la liste des parties que vous pouvez rejoindre est affichée, avec une rapide description

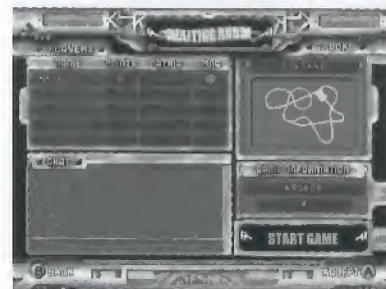


des options paramétrées par l'hôte de la partie.

Quand vous aurez choisi la session que vous voulez rejoindre, vous passez dans la Salle d'attente.

- Salle d'attente

Vous pouvez voir les noms des joueurs en ligne, leur score, leur classement et leur ping (qui désigne la rapidité des échanges d'informations). Vous pouvez également communiquer avec les autres joueurs connectés grâce à la fenêtre Chat.



Si vous êtes l'hôte de la partie, vous apparaissez en tête de la liste des joueurs et vous pouvez choisir parmi les six circuits proposés dans la partie droite de l'écran. Vous pouvez également "valider" la session

en utilisant le bouton Valider session. Le circuit que vous avez choisi sera visible par tous les joueurs. Pour démarrer le jeu, appuyer sur Start : un décompte s'affiche, vous laissant un certain temps pour choisir le circuit.

Si vous êtes simple joueur, attendez quelques instants que le jeu démarre.

- Chat

La fenêtre du Chat est composée de trois parties : la Liste des joueurs, le Chat Public et le Chat Privé.



Liste des joueurs

En appuyant sur "A" tout en sélectionnant la fenêtre affichant la liste des joueurs, vous la mettez en surbrillance et vous pouvez alors faire défiler la liste.

Chat Public

En appuyant sur "A" tout en sélectionnant la fenêtre du Chat Public, vous la mettez en surbrillance et vous pouvez alors faire défiler la liste des messages émis par les joueurs en ligne. Si vous appuyez sur "A" à nouveau, la fenêtre de messages affiche un curseur vous invitant à écrire un message.

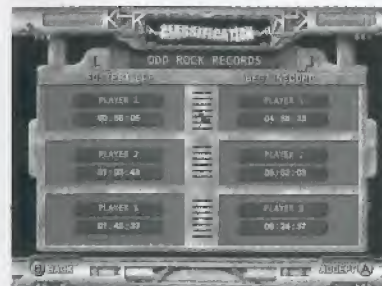
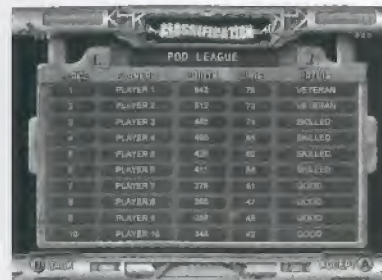
Chat Privé

En appuyant sur "A" tout en sélectionnant la fenêtre de Chat Privé, vous la mettez en surbrillance et vous pouvez alors faire défiler la liste des joueurs en ligne. En appuyant à nouveau sur "A" vous pouvez choisir un des joueurs de la liste et lui envoyer un message privé en appuyant à nouveau sur "A" pour ouvrir la fenêtre de messages.

Pour taper votre message, utilisez le clavier virtuel à l'écran ou un clavier connecté à votre console.

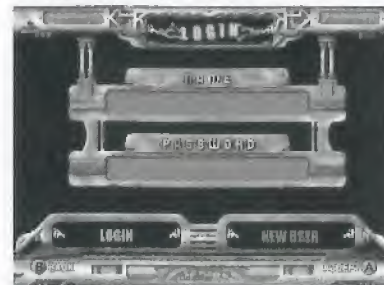
- Classement

Vous pouvez à tout moment consulter votre rang dans le classement général ainsi que vos victoires et vos meilleurs temps pour chaque circuit.



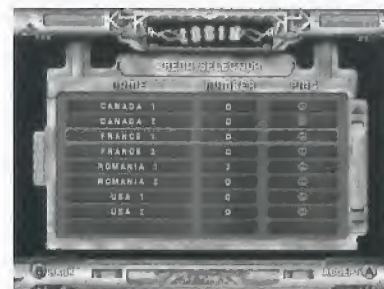
- Changement de nom d'utilisateur

L'écran de connexion s'affiche, vous permettant de vous connecter avec un nom d'utilisateur et un mot de passe différents.



- Menu principal

Cette option vous ramène au menu principal.



MODES DE JEU EN LIGNE

Cinq points sont prélevés sur le total de chaque joueur qui participe à une course normale ou à une course à suspense. Ils lui sont rendus à la fin de la course.

Vingt points sont prélevés sur le total de chaque joueur qui participe à un championnat. Ils lui sont rendus à la fin du championnat.

- Course unique

Pour deux à quatre joueurs. Plus le nombre de concurrents est élevé, plus vous pouvez gagner de points :

Course à 4

1ère place	8 points
2ème place	4 points
3ème place	2 points
4ème place	1 point

Course à 3

1ère place	6 points
2ème place	3 points
3ème place	1 point

Course à 2

1ère place	4 points
2ème place	2 points

- Championnat

C'est une série de trois à six courses enchaînées. C'est l'hôte de la session qui décide du nombre de joueurs qui peuvent participer à un championnat, nombre nécessairement compris entre deux et quatre. Il choisit également les circuits sur lesquels se déroulent les courses du championnat et leur ordre de succession.

Pour chaque course les joueurs obtiennent le même nombre de points que dans une course unique, mais ils gagnent un bonus à la fin du championnat.

Championnat sur 6 circuits

1ère place	20 points
2ème place	10 points
3ème place	9 points
4ème place	8 points

Championnat sur 5 circuits

1ère place	16 points
2ème place	8 points
3ème place	7 points
4ème place	6 points

Championnat sur 4 circuits

1ère place	12 points
2ème place	6 points
3ème place	5 points
4ème place	4 points

Championnat sur 3 circuits

1ère place	8 points
2ème place	4 points
3ème place	3 points
4ème place	2 points

- Course à Suspense

Lors du départ, les barres d'état des boucliers de chacun des joueurs sont complètes. La barre du joueur qui est en dernière position se réduit progressivement, sauf s'il parvient à dépasser un des concurrents. Si la barre se vide entièrement, il est éliminé. Seul le vainqueur de la course remporte des points, qui sont calculés de la façon suivante :

Course à 4	10 points
Course à 3	6 points
Course à 2	2 points